



Università
per Stranieri
di Perugia

Anno accademico: 2022 – 2023

PROGRAMMA D'ESAME

Laurea: **Comunicazione Internazionale e Pubblicitaria**

Insegnamento: **Filmmaking e gamification**

Curriculum: **Pubblicitario**

Anno di corso: **III**

Semestre: **II**

Docente: **Federico Giordano**

SSD: **L-ART/06**

CFU: **6**

Carico di lavoro globale: **150 ore**

Ripartizione del carico di lavoro: **40 ore di lezioni frontali e 110 ore di studio individuale**

Lingua di insegnamento: **Italiano**

PREREQUISITI

Buona conoscenza della lingua e della cultura italiana (Livello B2). Per gli studenti stranieri che non possiedono una solida padronanza della lingua italiana si raccomanda di frequentare prima i dottorati offerti dall'Ateneo e di avvalersi del tutorato linguistico.

Conoscenze di base del linguaggio per immagini relativo ai media visivi e sonori. Nella prima parte delle lezioni verranno dedicati approfondimenti alle eventuali lacune degli studenti.

OBIETTIVI FORMATIVI

Conoscenze e comprensione

- Comprendere il contesto dei visual studies in cui gli audiovisivi si collocano
- Conoscere le basi essenziali del linguaggio audiovisivo
- Saper analizzare un prodotto audiovisivo
- Essere in grado di realizzare il progetto di un audiovisivo o un documento di Game Design –
- Conoscere la vicenda evolutiva del videogioco
- Conoscere le fasi produttive di un audiovisivo e di un videogioco
- Acquisire consapevolezza del rilievo sociale e teorico della gamification
- Conoscere i processi della narrazione interattiva
- Conoscere le basi del game design Analizzare l'ambito dell'estetica delle opere d'arte contemporanee e intendere come gli audiovisivi si integrino in esso
- Conoscere le professioni e il sistema della produzione audiovisiva e del videogioco;
- Comprendere quali siano i rapporti fra cinema e videogioco;
- Conoscere la storia, i generi e il linguaggio del videogioco;
- Riconoscere le caratteristiche di Serious Gaming, Urban Gaming, Advergaming, Pervasive Gaming

- Sapersi orientare nelle caratteristiche del postcinema e della nuova spettatorialità;
- Essere consapevoli di quali siano gli ambiti della nuova archiviazione del digitale e dell'archeologia dei media

Capacità di applicare conoscenze e comprensione

- saper analizzare un prodotto audiovisivo ed essere in grado di costruire un progetto che lo riguardi.
- saper analizzare gli elementi di un percorso di gamification alla base di un prodotto audiovisivo di tipo narrativo ludico, educativo o pubblicitario
- avere gli elementi per comprendere e progettare un gioco urbano, un serious game, un pervasive game.
- sapere progettare un prodotto audiovisivo attraverso il game design.

CONTENUTO DEL CORSO

Il corso si occuperà nella prima parte di cultura visuale e del linguaggio del film e nella seconda parte di quello della cultura del gaming.

Nel dettaglio durante il corso saranno sviluppati i seguenti argomenti:

1.La cultura visuale e le videoculture digitali; 2. Come si interpreta un audiovisivo come opera d'arte 3. Gli elementi del filmmaking: piani, campi, fotografia, sonoro, elementi della postproduzione 4. Le professioni nella produzione del cinema e del videogame; 5. Il montaggio; 6. La narrazione e l'interattività, universi narrativi transmediali; 7. Il cinema e il videogioco e il machinima; 8. Storia del videogame: origini, Commodore, era console 9.I generi del videogioco; 10. I game studies e il cyberpunk. 11.Archeologia dei media e archiviazione; 12. Gamification; 13. Urban Games, Serious Games, Advergimes, Pervasive GAMES; 14. Postcinema, Open Cinema, Postspettatorialità; 15.Archeologi dei media; 16. Game Design.

Gli studenti dovranno saper analizzare e commentare i film in programma di tutti e due i moduli.

METODI DIDATTICI

Per studenti frequentanti

Lezioni frontali e/o a distanza su piattaforma digitale, lezioni seminariali, esercitazioni, visione e discussione dei film presenti in bibliografia con esperti del settore e i collaboratori alla cattedra; convegni e workshop con professionisti del settore.

Per studenti non frequentanti

Sono previsti seminari/workshop/convegni con date da definirsi che verranno comunicate su LOL durante il secondo semestre

(<https://lol.unistrapg.it/moodle/login/index.php>). Slide del corso reperibili su LOL (obbligatorie).

Per studenti frequentanti e non frequentanti

Si raccomanda la visione di appunti, articoli, dispense, slide, video, libri e informazioni sulle lezioni reperibili nella piattaforma LOL dell'Università: <https://lol.unistrapg.it/moodle/login/index.php>.

Nel caso in cui le condizioni generali relative alla pandemia lo richiedano, saranno adottate modalità di didattica blended o totalmente a distanza, anche grazie alle piattaforme digitali a disposizione.

METODI DI ACCERTAMENTO

L'esame si svolge in forma orale, attraverso una serie di domande volte ad attestare la competenza sugli argomenti del corso trattati nelle lezioni e presenti nei libri di testo. Per accedere alle prove di valutazione tutti gli studenti (frequentanti e non frequentanti) dovranno obbligatoriamente iscriversi su LOL e su Esse3web. È raccomandata una regolare frequenza alle lezioni. L'esame è in forma orale e si propone di verificare non soltanto l'acquisizione delle conoscenze disciplinari, ma anche la capacità, da parte dello studente, di applicare tali conoscenze all'analisi dei prodotti audiovisivi.

Altre informazioni sulle modalità d'esame saranno reperibili sul sito dell'insegnamento nella piattaforma LOL.

Per gli studenti con DSA, la cui certificazione sia depositata presso la Segreteria Studenti, sono previste misure compensative e/o dispensative. Le richieste saranno valutate caso per caso allo scopo di adattare il programma e le modalità d'esame alle singole esigenze. A tal fine è necessario contattare il docente con congruo anticipo, anche mediante la Commissione per le differenze e l'inclusione (differenze-inclusione@unistrapg.it).

TESTI E FILM DI RIFERIMENTO

Per studenti frequentanti e non frequentanti

Quattro volumi:

- 1) Un volume a scelta tra: Antonio Costa, *Saper vedere il cinema*, Bompiani, Milano, 2011; G. Rondolino, D. Tomasi, *Manuale del film*, Utet, Torino, 2018; L. Pignotti, A. Somaini, *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Cortina, 2009; B. Grespi, L. Malavasi, *Dalla parte delle immagini. Temi di cultura visuale*, McGraw Hill, 2022.
- 2) Un testo a scelta fra: F. Alinovi, *Game Start. Strumenti per comprendere i videogiochi*, Springer, Milano, 2011; M. Accordi Rickards, *Storia del videogioco*, Carocci, Roma + M. Accordi Rickards, *Il mercato del videogioco*, Mondadori, Milano, (pp. 25-86); M. Pellitteri, M. Salvador, *Conoscere i videogiochi*, Tunuè, Latina, 2014; L. Mosna, *Il videogioco. Storie, forme, linguaggi, generi*, 2018, Dino Audino Editore, Roma, 2018; B. Bagnall, *Sulla cresta...del baratro: la spettacolare ascesa e caduta della Commodore*, Apulia Retrocomputing, 2016; A. Contato, *Video-giochi. Stage One*, Retroedicola Videoludica, 2021; T. Walisser, F. Squassoni, *War Games. Da Pong a Super Mario*, Hoepli, 2014;
- 3) Un testo a scelta tra: A. Catolfi, F. Giordano, *L'immagine videoludica*, Ipermedium Libri, 2014 (disponibile online); M. Thibaud (a cura di), *Gamification urbana*, Aracne, (solo i saggi di Thibault, Ortoleva, A. Bown, *Capitalismo e Candy Crush*, Nero, Roma, 2019; M. Bittanti, E. Zillo, *Oltre il gioco. Critica della ludicizzazione urbana*, Unicopli, Milano, 2016; A. Maestri, J. Sassoon, P. Polsinelli, *Giochi da prendere sul serio* Franco Angeli, Milano; M. Genovesi, M. Riolo, *Beyond Playfulness*, Idra, 2022; J. McGonigal, *La realtà in gioco*, Apogeo, Milano, 2011; V. Petruzzi, *Il potere della gamification*, Franco Angeli, 2015; M. Salvador, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura contemporanea*, Mimesis, 2015.
- 4) Un testo a scelta tra: M. B. Carbone, R. Fassone, *Il videogioco in Italia*, Mimesis, 2020; R. Fassone, *Cinema e videogiochi*, Carocci, Roma, 2017; Mario Tirino, *Postspettatorialità. L'esperienza del cinema nell'era digitale*, Meltemi, Milano, 2020 Christian Uva, *Cinema digitale. Teorie e pratiche*, Le Lettere, Firenze, 2012; A. Galloway, *Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica*, Luca Sossella, Roma, 2022; E. De Blasio, P. Peverini, *Open Cinema*, Fondazione Ente dello Spettacolo, Roma, 2010; F. Giordano, *Touch me, hit me, kill me! Wearable, Haptic and Multisensorial Devices as Tools for a New Bodily Spectatorship*, in A. Brodesco, F. Giordano (a cura di), *Body Images in the Postcinematic scenario. The Digitization of Body*, Mimesis International, 2017+ F. Giordano "Passami quel pixel, per favore! Il nuovo realismo della realtà aumentata alla prova del videogame", in C. Dalpozzo, F. Negri, A. Novaga, *L'altro volto del reale. Il virtuale nella comunicazione e nelle arti contemporanee*, Mimesis, 2020; F. Giordano, *Almost the Same Game. Video Game Documentality and Archivality*, in F. Giordano, B. Perron, The Archives, Mimesis International 2014, + F. Giordano, l'archiviazione del videogioco, in D. Cavallotti, D. Lotti, A. Mariani (a cura di) *Scrivere la storia, costruire l'archivio*, Meltemi, Roma, 2021. + F. Giordano, "A Link to the Past. Metodi di storicizzazione, filologia, archiviazione, preservazione del videogame nei musei italiani di settore", in "La Valle dell'Eden" (disponibile online); G. Fidotta, A. Mariani, *Archeologia dei media*, Meltemi, Milano, 2018; J. Parikka,

Archeologia dei media, Carocci, Roma, 2019: M. Bittanti, *Game Over. Critica della ragione videoludica*, Mimesis, Milano, 2021;

- Le slide presenti su LOL;

Film: 1) *Nirvana*, G. Salvatores, 1997 2) *eXistenZ*, D. Cronenberg, 1999 3) *Ralph Spaccatutto*, R. Moore, 2012 4) *Pixels*, Ch. Columbus, 2015 5) *Ready Player One*, S. Spielberg, 2018

Per gli studenti non frequentanti è obbligatorio lo studio delle slide presenti nella piattaforma LOL. Gli studenti Erasmus dovranno contattare il docente durante le lezioni o tramite la email: fedegiorda78(at)gmail.com.

TESTI DI CONSULTAZIONE E APPROFONDIMENTO

- S. Arcagni, *Cinema futuro*, Nero, Roma, 2021.
- A. Baricco, *The Game*, Einaudi, Torino.
- P. Bertetti, *Che cos'è la transmedialità*, Carocci, Roma, 2020.
- N. Bilchi, *Cinema e videogame*, Unicopli, Milano, 2019.
- M. Bittanti, *Intermedialità*, Unicopli, 2008.
- M. Bittanti, *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Roma, 2008.
- A. Darley, *Videoculture digitali*, Franco Angeli, 2006.
- M. Derosa, *Cinema e postmedia*, Postmedia Books, Milano, 2013.
- E. Gandolfi, *Videogiochi indipendenti*, Unicopli, Milano, 2015.
- R. Genovesi, *L'ABC dei videogiochi*, Dino Audino, Roma, 2006.
- M. Giannone, M. Romanini, *Ciak. Si gioca*, Universitalia, Roma, 2012.
- E. Girlanda, *Il cinema digitale*, Dino Audino, Roma, 2006.
- B. J. Harris, *Console Wars*, Multyplaer, 2015.
- A. Meneghelli, *Il risveglio dei sensi. Verso un'esperienza di gioco corporea*, Unicopli, Milano, 2011.
- N. Mirzoeff, *Come vedere il mondo. Introduzione alle immagini dall'autoritratto al selfie, alle mappe, ai film*, Johan & Levi, Milano, 2017.
- A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura visuale*, Einaudi, Torino, 2016.

Ulteriori indicazioni saranno fornite dai docenti mediante la piattaforma LOL-Webclass e durante le lezioni.

ALTRE INFORMAZIONI

Riferimento del docente: federico.giordano(at)unistrapg.it. Collabora con la cattedra: Stefano Paolillo – stefano.paolillo(at)libero.it. Per il ricevimento si prega di contattare il docente via email.